



ДОКУМЕНТЫ КРУЖКА

*РАБОТЫ С ОДАРЁННЫМИ УЧЕНИКАМИ
ПО ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ*

ДЛЯ 6-10 КЛАССА

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ № _____

ПРИ ОТДЕЛЕ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

УПРАВЛЕНИЯ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

20__-20__ УЧЕБНЫЙ ГОД

Информация о членах кружка

<i>n/n</i>	Имя фамилия	Год рождения	Класс	Адрес	Родители	Номер телефони	Прим.
<i>1.</i>							
<i>2.</i>							
<i>3.</i>							
<i>4.</i>							
<i>5.</i>							
<i>6.</i>							
<i>7.</i>							
<i>8.</i>							
<i>9.</i>							
<i>10.</i>							
<i>11.</i>							
<i>12.</i>							
<i>13.</i>							
<i>14.</i>							

<i>15.</i>							
<i>16.</i>							
<i>17.</i>							
<i>18.</i>							
<i>19.</i>							
<i>20.</i>							
<i>21.</i>							
<i>22.</i>							
<i>23.</i>							
<i>24.</i>							
<i>25.</i>							
<i>26.</i>							
<i>27.</i>							
<i>28.</i>							
<i>29.</i>							
<i>30.</i>							

«Утверждаю»
Директор школы:

« ____ » _____ 20__ г

«Согласован»
Зам директора школы:

« ____ » _____ 20__ г

ПЛАН

кружка « _____ » на 20__-20__ учебный год

п/п	Темы	часы	число	прим
1.	Создание новых спрайтов при помощи графического редактора	1		
2.	Создание компьютерных игр	1		
3.	Основы работы в интернете	1		
4.	Поиск графической, аудио и видео информации	1		
5.	Возможности размещения фигур, рисунков, таблиц и	1		
6.	Создание гипертекста и гиперссылок в презентациях	1		
7.	Создание маркированного списка	1		
8.	Использование команд форматирования страницы	1		
9.	Проектирование электронной таблицы	1		
10.	Тестирование электронных таблиц	1		
11.	Выбор поля для базы данных	1		
12.	Создание таблицы базы данных	1		
13.	О SMM (социальный медиа-маркетинг)	1		
14.	Знакомство с платформами SMM. Сеть Telegram	1		
15.	Работа с Telegram-каналом	1		
16.	Знакомство с платформами CMS	1		
17.	Виды и задачи систем LMS	1		
18.	Дистанционное обучение с помощью LMS	1		
19.	Понятие о Web-Freelance	1		
20.	Знакомство с сайтами Web-Freelance	1		
21.	Типы модели	1		
22.	Виды алгоритмов и способы их представления	1		
23.	Переменные в Python	1		
24.	Типы данных в Python	1		
25.	Программирование разветвляющихся алгоритмов. Оператор elif	1		
26.	Оператор while	1		
27.	Источник данных	1		
28.	Проверка правильности данных	1		
29.	Утилиты	1		
30.	Заказное или готовое программное обеспечение	1		
31.	Будущее	1		
32.	Интернет	1		
33.	Моделирование	1		
34.	Создание базы данных	1		

Дата: “__” _____ 20____ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Создание новых спрайтов при помощи графического редактора

Цели:

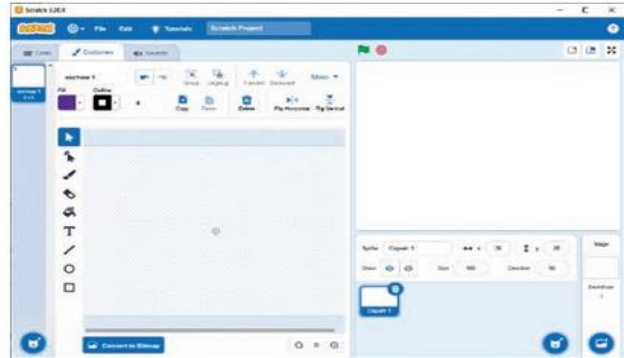
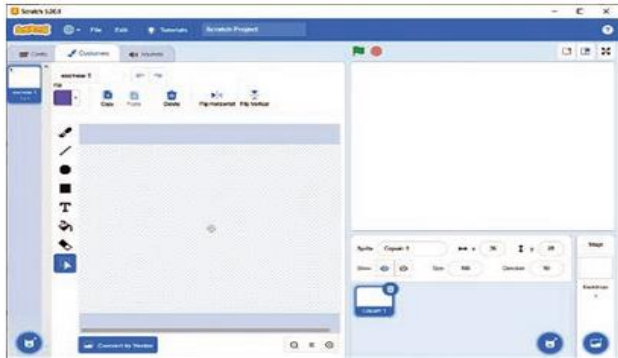
а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

б) воспитательные: воспитывать у воспитанников чувство любви к Родине;

в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Создания фона, спрайта и костюмов в программе Scratch реализуется при помощи графического редактора. В программе Scratch на странице “Costums” установлен специальный графический редактор, который позволяет вам создавать свои собственные спрайты и костюмы, а также изменять персонажей, которых вы добавили из библиотеки. В графическом редакторе Scratch вы также можете изменить существующие фоны, спрайты или костюмы. Программа Scratch дает возможность работать как с растровой, так и с векторной графикой. Выбор графического режима зависит от типа исходного изображения.



Растровый режим– это стандартный режим рисования, в котором изображение отображается в пикселях. В данном режиме для создания спрайта доступны следующие инструменты: Brush (кисть), Line (линия), Circle (круг), Rectangle (прямоугольник), Text (текст), Fill (заливка), Eraser (ластик) и Select (выбрать).

Векторный режим– это графика высокого разрешения, которая имеет больше возможностей, чем растровый режим. Данный режим включает в себя следующие стандартные инструменты: Select (выбрать), Reshape (изменить форму), Brush (кисть), Eraser (ластик), Fill (заливка), Text (текст), Line (линия), Circle (круг) и Rectangle (прямоугольник). Он также имеет дополнительные инструменты, такие как поворот слева направо (отражение), вращение сверху вниз (отражение), перемещение выбранного объекта на предыдущие слои, группировать или разгруппировать и другие. Для создания нового спрайта в графическом редакторе Scratch используется иконка – “Paint” (Нарисовать). В результате откроется окно создания спрайта с названием Спрайт1 (Sprite1). Создание нового спрайта в Scratch (Sprite1) обычно выполняется в режиме растровой графики

Домашнее задание:

1. В проекте под названием “Съедобный дождь” создайте спрайт с именем “Фрукты”. Создайте для него 3 костюма следующего вида:
2. Для проекта с названием “Съедобный дождь ” нарисуйте подходящий фон

Зам директора школы _____ дата _____ 20____ год

Дата: “__” _____ 20____ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Создание компьютерных игр

Цели:

а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

б) воспитательные: воспитывать у воспитанников чувство любви к Родине;

в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Игра– это особая среда, созданная для понимания окружающей среды.

Компьютерная игра– это программное обеспечение, которое позволяет играть на компьютере.

Из учебника “Информатика и информационные технологии” для 5 класса вы узнали, что, среда программирования Scratch позволяет работать с изображениями и звуками, создавать динамические сцены, записывать команды в виде скриптов, создавать такие проекты, как анимированные интерактивные истории и компьютерные игры. Эта программа знакомит с основами программирования и помогает учащимся развивать творческие, логические и мыслительные навыки, создавать анимированные интерактивные рассказы и компьютерные игры. Существует также социальная сеть Scratch (<https://scratch.mit.edu/discuss/>), которая позволяет вам общаться с детьми, интересующимися программированием, по всему миру и делиться своими проектами с друг с другом. Как упоминалось выше, Scratch можно использовать для создания анимации, мультфильмов и компьютерных игр. Что же такое игра? А компьютерная игра? Что же нужно для создания компьютерных игр? Как создаются компьютерные игры? Итак, чтобы создавать компьютерные игры, вам необходимо знать такие понятия, как программа, программирование и языки программирования.

Компьютерные игры создаются при помощи языков программирования. В мире программирования для создания компьютерных игр сначала необходимо придумать так называемый сценарий игры – “алгоритм”, а затем создать соответствующую анимацию. Таким образом, любая игра строится на основе алгоритма. В 5 классе (урок 27) вы уже познакомились с понятием алгоритма и графическим представлением алгоритма в виде блок-схем. Блок-схема помогает ясно и кратко описать алгоритм.

Название блока	Внешний вид	Задачи блока
Блок начала/конца алгоритма		Начало и конец алгоритма
Блок ввода/вывода		Ввод-вывод данных

Домашнее задание:

1. Что такое игра? А что такое компьютерная игра?
2. Что необходимо для создания компьютерных игр?

Зам директора школы _____ дата _____ 20____ год

Дата: “__” _____ 20____ год. Классы: _____. Руководитель кружка: _____

Тема: Основы работы в интернете

Цели:

а) дать учащимся новые знания по предмету, повысить их интерес к информатике и информационным технологиям

б) воспитательные: воспитывать у воспитанников чувство любви к Родине;

в) разработчик: развивать научно-техническое мировоззрение

Техническое оборудование: компьютер, мультимедиа, слайды, магнитофон.

Потребность людей в обмене информацией посредством компьютера стала причиной создания Интернета. Интернет позволяет узнавать о новостях, получать информацию, пользоваться ресурсами, просматривать электронные библиотеки и каталоги крупнейших музеев мира, покупать товары в интернет-магазинах, проводить онлайн конференции, посещать онлайн радио и телеканалы, а также получать доступ к их архивным записям (прошедшим передачам).

Основные понятия

Соединение двух и более компьютеров проводной или беспроводной технологией называется компьютерной сетью. Самая большая компьютерная сеть это Интернет. 1 января 1983 года Arpanet (сеть Агентства передовых исследовательских проектов) запустила свое современное аппаратное и программное обеспечение для соединения сетей, известное как Интернет.

Интернет– совокупность компьютерных сетей по всему миру, функционирующих на основе единого стандарта, и позволяющих передавать данные из одной части мира в другую.

Доступ в Интернет можно получить через компьютеры, мобильные устройства, телевизоры, автомобили, игровые консоли, музыкальные центры и многое другое.

Интернет дает возможность обмениваться информацией, объединяя миллионы компьютеров по всему миру.

Провайдеры –это компании, которые осуществляют подключение к Интернету. Эти компании также предоставляют доступ в Интернет через мобильные телефоны. Для этого необходим канал связи и модем.

Служба WWW

WWW служит для организации и предоставления доступа к Интернет-ресурсам.

Интернет-ресурсы, в свою очередь, состоят из веб-страниц.

Веб-страница– это документ или источник информации в Интернете, содержащий текст, изображения, видео, ссылки и другую информацию. Гиперссылка на веб-странице обеспечивает переход к другой части текущего документа или к другому документу.

Домашнее задание: Ответьте на вопросы



Зам директора школы _____ дата _____ 20__ год

веб-сайтимиз: Zokirjon.com

***Zokirjon.com* веб-сайти орқали ўзингиз учун керакли маълумотларни юклаб олинг.**

Зокиржон Админ билан

***90-834-22-66* номердаги телеграм орқали боғланишингиз пзa234 излаб телеграмдан ёзишингиз сўралади.**

Телеграмда мурожатингизга ўз вақтида жавоб берилади

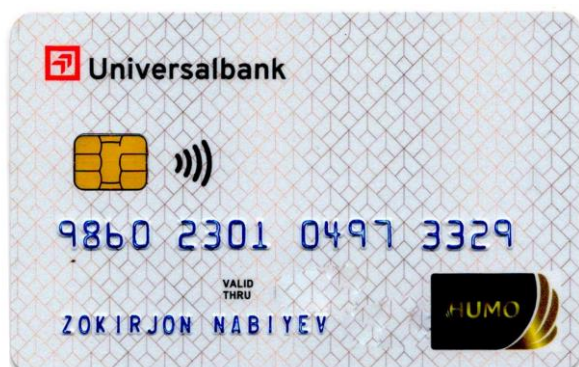
40 листдан иборат иқтидорли ўқувчиларга информатика **6-10** класс **34** часа кружокни тўлиқ ҳолда олиш учун телеграмдан ёзинг.

Телеграм каналимиз:

@maktablar_uchun_hujjatlar

Тўлов учун: ХУМО 9860230104973329

Пластик эгаси Набиев Зокиржон



ДИҚҚАТ!!!

Бу ҳужжатни ҳеч кимга тарқатмаслик шарти билан олишингиз мумкин.

Сизга бу **ОМОНАТ** қилиб берилади.

Тўлиқ ҳолда олганингиздан сўнг:

Фақат ўзингиз учун фойдаланинг.

Ҳеч кимга берманг ҳаттоки энг яқин инсонингизга ҳам.

Интернет веб-сайтларга жойламанг.

Телеграм орқали канал ва группаларга тарқатманг.

**ОМОНАТГА ҲИЁНАТ
ҚИЛМАНГ.**

Bizni hizmatdan foydalanib qulay imkoniyatga ega bo'ling!

Bizda rus va o'zbek maktablar uchun quydagi hujjatlar mavjud.

- 1. 1-11-sinflar uchun sinf soati ish reja va konspektlari UZ-RU**
- 2. 1-11-sinflar uchun barcha fanlardan to'garak hujjatlari UZ-RU**
- 3. Sinf rahbar hujjatlari UZ-RU**
- 4. Metodbirlashma hujjatlari UZ-RU**
- 5. Ustama hujjatlari UZ-RU**
- 6. 1-11-sinflar uchun barcha fanlardan konspektlar UZ-RU**
- 7. 1-11-sinflar uchun ish rejalar (Taqvim mavzu rejalar) UZ-RU**
- 8. Maktab ish hujjatlari UZ-RU**
- 9. Direktor ish hujjatlari UZ-RU**
- 10. MMIBDO' ish hujjatlari UZ-RU**
- 11. O'IBDO' ish hujjatlari UZ-RU**
- 12. Psixolog hujjatlari UZ-RU**
- 13. Xotin-qizlar qo'mitasi ish hujjatlari UZ-RU**
- 14. Kutubxona mudirasi ish hujjatlari UZ-RU**
- 15. Besh tashabbus hujjatlari UZ-RU**
- 16. Ochiq dars ishlanmalar, taqdimotlar, slaydlar UZ-RU**
- 17. Bayonnomalar UZ-RU**
- 18. O'qituvchilarning ilg'or tajribasini omalashtirish hujjatlari**
- 19. Tezislar, referatlar, mustaqil ishlar.**